PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - *kun for medlemmer*

Nr. 93, onsdag 13. januar 1993



Redaksjonelt

Så er det atter et nytt år. Hvilket våre glupe lesere sikkert skjønner innebærer at det også kommer et nytt Phobos - nemlig det prakteksemplaret av et blad du nå står og knuger i din klamme, ekle lille hånd. 1993 bringer selvfølgelig med seg en del nyheter på spillfronten, her kommer noen av de:

Croix de Guerre - ny ASL modul. Som navnet antyder dreier den seg selvfølgelig om froskespisere. Scenarioene omhandler frosketyggere i kamp med; tyskere, russere, engelskmenn, amerikanere, italienere og selvfølgelig mot andre amfibiegomlere.

Det "beste" (av tre) tilleggsettet til Axies & Allies kommer snart i ny utgave (den kvalitative vurdering er foretatt av en som ifølge seg selv er norges absolutt ledende spillexpert. Vi mener altså Spillspesialisten som selger tegneserier, ikke tegneseriespesialistene som selger spill).

TSR (AD&D): Ruins of Myth Dranor - kjent navn for alle fans av forgotten realms. Creative Campaigning - Dm tillegg. Volume II - Magic Encyclopedia. Iuz the Evil - Greyhawk kildebok. Rogues Gallery - npc`er. Complete Elves Handbook - alt du ønsker å vite om alver. Deck of Magical Items - kort for magiske gjenstander.

Dessuten, det er salg på Avalon i hele januar. 20-50% rabatt på alle rolespill (mest for MERP - men minimum 20% på alle rollespill).

Vi tillater oss dessuten å minne våre sikkert glemske lesere om spillpub på Ares/Blindern lørdag 23/1-93. Dette er et samarbeidsprosjekt mellom Ares, Ares og Aniara.

Dette nummer av Phobos kommer kun ut som en følge av stort personlig mot hos de brave medlemmer av Phobos redaksjonen. Mens vi sitter og skriver og ser skipene gli forbi som skip om natten, med tente lanterner og det hele, stiger vannet sakte, men akk så sikkert. Blir våre livløse avsjelede legmer funnet drivende i fjorden, istykkerhakket av propeller, delvis oppspist av slimål og andre monstre, eller lykkes det også denne gang å slippe unna med livet i behold? I skrivende stund vites ikke dette med sikkerhet. Men et vet vi med usvikelig sikkerhet, springflo eller ikke springflo - Phobos må ut til massene. Er ikke det heroisk så vet ikke vi?

THE DEEP DUNGEON OF CRYPTMAR

- ELLER, KIMS SPALTE

Hurra! Nå har USA og tidligere Sovjet bare lov til å sprenge vekk hele jorden en 5, 6 7 ganger. Jeg tenker selvsagt på Start 2 avtalen. Dersom begge parter følger den helt ut, vil det til slutt bare være nok atomvåpen igjen til 7 ganger, eller der om kring. Det er nå endelig blitt et nytt år, med bl.a. MAKT II, Aresdag, helger, mye spilling.

Videre nærmer nå Arcon 9 seg (altfor raskt), og jeg regner med all alle i Ares og Ares-B kommer til å melde sag som arrangører og GM'er. Siden Arcon er et av Europas største kongresser, så må vi ha folk som stiller opp, og da spesielt Ares medlemmer burde stille. Husk, det var Ares som startet Arcon en gang i forrige århundre....

Bare ett makt-trekk denne gangen. Bra for han, synd for dere andre som forsatt ikke har skjønt meningen med livet.

NB! Meningen med livet er IKKE å være alene om å levere trekk til makt.

AM-K	78 %	Ja	Navnene stemmer.
IK-AM	78 %	Ja	Navnene stemmer fortsatt.
N!GU	23 %	Ja	6.000 kr. + en tjeneste senere.

************* NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS **************

Vi beklager, men det er fortsatt streik.

The Rating:

1. ***** Hans Olai Marthinsen ***** (+1)
2. Fredrik Ørlyng (-1)
3. Jan Willy Sandbraaten (0)
4. Sten Hugo Hiller (0)
5. Frank T. Johansen (0)
6. Salve Nilsen (0)
7. Yngvar Sørensen (0)
8. Stig Sandbeck (0)
9. Herman Ellingsen (0)

10.	Johannes H. Berg	(0)
11.	Arne Meyer Hansen	(0)
12.	Johannes Brodwall	(0)
13.	Ingar Hov	(0)
14.	Frode Petterson	(0)
15.	A.R.E.S	(0)
16.	Erik Johannesen	(0)
17.	Tor Olav Johansen	(0)
18.	Ronny Bangsrud	(0)

Makt II-Regler

1.0 Spillet går ikke bare ut på å vinne, men å ha gøy også. Førstnevnte kan man gjøre på fire forskjellige måter.

1.0.1 Ligge høyest på lista når jeg ikke gidder lenger.
1.0.2 Være den eneste AKTIVE deltager på lista.
1.0.3 Bli eneherskar og offisielt likt.
1.0.4 Skaffe seg 5000 milliarder.

2.0 Hver runde består av TREKK. I hvert trekk har du 14 dager til rådighet.

2.1 Du kan gjøre maks 1 TING pr. dag, men du kan sette flere dager på en og samme ting.

2.2 Hver TING må ha et KODEORD, f.eks. "Bil" som skal stå til trekket. Dette vil bli din referanse på hvordan det gikk.

2.3 Eksempel på dette:

Dag 1-12 Planlegge et ran i Hovedposthuset.
Kodeord: Sau
Dag 13 Kjøpe inn utstyr jeg trenger. (Hetter også videre).
Kodeord: Rød
Dag 14 Utføre ranet.
Kodeord: Bø!

3.0 Du vil for hver TING få en prosentsjanse på å greie det du ønsker.

3.1 Denne prosenten regnes ut i fra:
3.1.1 Hvor godt du beskrev handlingen.
3.1.2 Dine forutsetninger, planlegging osv.
3.1.3 Mitt humør
3.1.4 + mye, mye mer jeg dessverre ikke kan skrive om her.

4.0 Når du starter er du 18-20 år. Du har videregående-skole, allmenn-faglinje. Ingen jobb, bor hjemme, man har en formue på 20.000 kr. (Studielån).

Husk nå at det er viktig, at så mange som mulig støtter opp om Ares og Phobos. Jeg oppfordrer alle til å være med i mitt og Hermanns PBP spill, og husk alle sammen at snart er det Phobos nr. 100!!!!!! Jeg håper virkelig at dere skriver til dette nummeret. I hvert fall lever Makt-trekk,(om ikke bare for den ene gangen). Ha en god dag, ses om to uker i Phobos....

Kim Strandebø, Langåsveien 4c, 0880, Oslo.
Tlf: (02/22) 23-84-11

Vår Hemmelige Hverdag
Et PBP-spill.
Herman Ellingsen



Fremdeles har ikke interessen for Vår Hemmelige Hverdag tatt seg nevneverdig opp. Det ville jo være trist hvis et så spennende spill skulle dø ut fordi ingen leverte trekk, men interessen for spionasje er kan hende ikke så stor blant rollespillere? Eller er vi bare litt trege etter juleferien?

Kode	Sjanse	Resultat	Kommentar
			Her kunne ditt trekk fått plass!
			Husk trekk til neste Phobos...

Resultatservice:

Pl.	Navn	Poeng
1.	*** Shalef ***	1
2.	Brumle Måsegg	0
3.	Kurt Wold	0

Ukens nytt:

Denne gangen henter vi heller noe fra historieboka.

U2 (Bodø, 1950-åra.)

Alle visste jo hva som foregikk på flyplassen. Bodø lufthavn ligger tross alt midt i byen, og du kan ikke godt skjule noe så spesielt som U2. Det var greit nok, det. Dette var tross alt midt i den kalde krigens tidsalder.
Alle visste også at Selmer Nilsen var KGB-spion. Jeg mener, hvordan skulle det håpløse, lille tivoliet hans, som aldri hadde noe større besøk, kunne finansiere den mannens ekstravagante vaner?
Hver dag spanderte Selmer Nilsen øl på de amerikanske flymekanikerne som stelte med det hemmelige flyet de hadde oppe på basen. Men, herregud, det var da ingen som sa noe på at russerne gjerne ville vite hva som foregikk. Eller hva?
Det som var for drøyt, det var den amerikanske agentens oppførsel. Selvfølgelig sendte amerikanerne en agent for å kartlegge hva befolkningen visste om U2-prosjektet. Selvfølgelig serverte denne agenten også øl, for å få tungene lettere på gli. Men han tok av Selmer Nilsens KGB-betalte øl, og serverte det som bestikkelser. Jeg mener, har ikke CIA råd til å betale for sitt eget øl?
Det hører med til historien at Selmer Nilsen, når han senere ble tatt for spionasje for KGB, innrømmet alt sin befatning med U2-saken, uten at den i det hele tatt ble tatt hensyn til i rettssaken mot ham. Selmer Nilsen uttrykte senere stor forbauselse over at hans befatning med U2-saken ble tatt så lett på av norsk rettsvesen.

Spill uten grenser

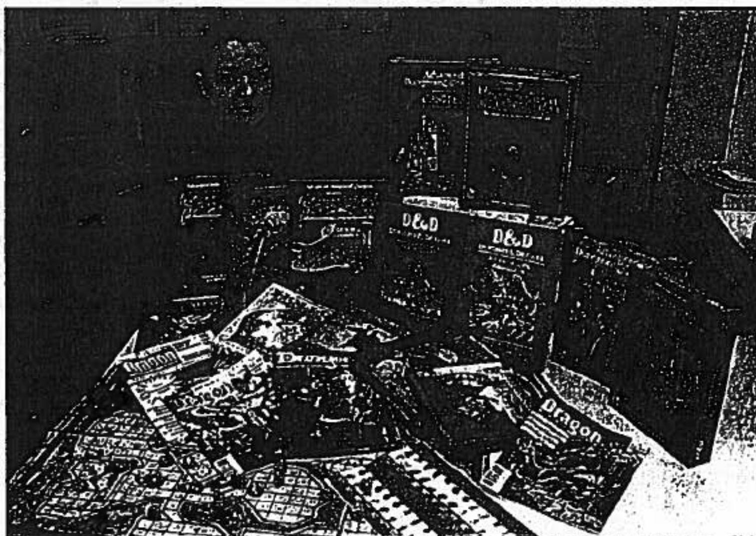
Med sverdet hvilende betryggende tungt i hånden beveger du deg inn den dunkle labyrinten av klamme underjordiske ganger. Det er umulig å si hva som befinner seg rundt neste hjørne; en kostbar skatt, en djevelsk felle, en utspekulert gåte eller et ondsinnet monster. Derfor er du glad du ikke ferdes alene. Sammen med dine kompanjonger, som hver er en spesialist på sitt felt, har du godt håp om å takle de formidable utfordringene som venter deg før du når målet og kan vinne rikdom og ære.

Dungeons & Dragons

Ovenstående er en nesten dagligdags situasjon for de mange norske gutter og jenter som spiller rollespill. De møtes i små grupper for å leve ut et eventyr i fantasien, under veiledning av en spilleleder, en slags guru eller "gud" som har satt seg inn i alle spillets regler, kjenner rammen rundt eventyret og forteller deltagerne hvordan omgivelsene deres ser ut, hva de til enhver tid kan gjøre og ikke kan gjøre og hva følgene av deres handlinger er. Denne frie måten å spille på, uten brett, brikker, kort eller andre nødvendige hjelpemidler enn fantasien, ble utviklet i USA på 60- og 70-tallet, der noen unge menn dannet en klubb, Tactical Studies Rules (TSR) , som arbeidet med å utvikle regler for såkalte konfliktspill, som gjerne var krigsspill. Etter en stund tilpasset de imidlertid disse reglene til å gjelde for et utpreget fantasy-univers slik det ofte blir beskrevet i den fantastiske litteraturen, med et middelalder-lignende miljø befolket med fabelvesener der magi er en del av naturens orden.

Resultatet ble Dungeons & Dragons, som fremdeles er det største og mest kjente rollespillsystemet. Men siden har det også dukket opp en rekke andre spillprodusenter, både med konkurrerende fantasy-spill og rollespill fra andre miljøer. Det finnes både science fiction-spill, skrekk-spill, superhelt-spill, krim-spill og western-spill og historiske spill, så de aller fleste spillinteresserte burde kunne finne et miljø de trives i.

For de som liker ideen med rollespill, men synes det blir for arbeids- og tidkrevende, kan fantastiske brettspill være tingen. De inneholder mange av de samme elementene som rollespillene, men spilles uten spilleleder og krever ikke at deltagerne setter seg inn i noen rolle og spiller den. Omgivelsene er dessuten synliggjort i form av brett, brikker/spillfigurer og gjerne oppbygde pappkulisser. Blant de mer kjente brettspillene som har hentet sin inspirasjon fra rollespill-verdenen er Hero Quest og Space Crusade, henholdsvis et "Sverd & Magi"-spill og et science fiction-spill.



Heidi Lyshol viser fram noe av det Avalon har å by på...

Drakar och Demoner

Problemet med de fleste av rolle- og brettspillene er at de er skrevet på engelsk og dermed kan være vanskelige å sette seg inn i. Men unntak finnes. Det ovennevnte Hero Quest er oversatt til norsk, og det er også Dungeons & Dragons. I tillegg kan en søke over kjølen. Svenskene har nemlig jobbet en stund med å utvikle egne rollespill. Det første som slo an var Drakar och Demoner fra Target Games, som er basert på det populære amerikanske spillet Runequest. Senere har Target Games fulgt opp med skrekk- og science fiction-spill som KULT og Mutant. Target Games har også opprettet en filial i Norge, som har gitt ut en norsk oversettelse av Drakar och Demoner. Og for de som er nysgjerrig på rollespill er Drager og Demoner et bra sted å starte, lettfattelig og greit å sette seg inn i som det er. Hvem vet, kanskje dere blir bitt av basillen? Target Games lanserer i disse dager også et alternativ på norsk for de som foretrekker brettspill – Drageridderne.



frA kloAkkEn

KANINTØFLER PÅ HØNEFOSS

I dette Phobos kan vi bringe en sensasjonell nyhet som vil ryste det norske spillmiljø i fragmenter mindre enn istykkerplukkede Colakorker. Eller for å si det enda mer direkte: HANS "TORNADO" THORESEN bruker ROSA KANINTØFLER MED INNLAGT LYS!!! Det var hans (=Hans's) lekvenninne som lekket dette delikate (?) faktum til Phobos' mann.

Deimos 17

Organ for ARES — Oslostudentenes Spillklubb

Program for ARES

15/12: Julekos i RF-stova

Folkets Store Sol, vår alles kjære Formann Alf, inviterer til kosekveld med gløgg og pepperkaker. Noen som har et julenissekostyme til overs?

19/1: Første ARES-møte etter jul

ARES/Aniara vil ha felles stand på emnepåmeldingen, og horder med nye medlemmer vil komme strømmende.

23/1: Spillpub

For å starte det nye året med brask og bram, inviterer vi til en ny lørdagsspilling, denne gang i samarbeid med ARES Bjølsen og science fiction-foreningen ANIARA. For ikke å komme i legale vansker, vil vi bare kort nevne at vi jobber med å få vist f**m, samt at i tillegg til f*****r også serverer h********e med **.



Die Schriftleitung greift an!

Nok en gang har redaktøren den tvilsomme ære å forfatte en innledning til dette klageskrift av et medlemsblad, selv om frekvensen av spydige kommentarer synes å konvergere mot null. Faktisk blir jeg nødt til å ta for meg en kommentar av relativt gammel dato, nemlig hvorfor nummereringen hoppet fra 2 til 15 over natten (OK, året...) Så for de som ikke har vært med i de gode gamle dager, da orker var orker og Bjølsen var nederste level i dungeonen fra Temple of Elemental Evil, bringer vi herved første kapittel i Deimos' historie.

I gamle dager, og da snakker vi om virkelig gamle dager (dvs. før redaktøren hadde blitt med), begynte herrene Berg og Aaslid (identisk med en viss materialforvalter og en mer uviss kommersialist) et medlemsblad for ARES—Forening for Simuleringsspill. At det også kunne fungere som et annonsemedium for hr. Aaslids gryende postordrevirksomhet var nok heller ikke fjernt for halvparten av redaksjonen. Første nummer er sannsynligvis begravet i tidens glemsel (dvs. kjelleren i Thereses Allé 10), men nummer to kom i hvertfall ut i februar 1984. Stoffet bærer en slående likhet med moderne tiders Deimoser (Deimoi? Deimer?) og Phoboser (Phobi?), dvs. klager på rydding og manko i bruskassen. Dessuten omtales sf-kongressen Norcon 5, hvor det som vanlig for ARCON oppsto [illegible] spillposter på programmet (for de som ikke måtte vite det, utkrystalliserte spillmiljøet i Oslo seg fra Aniara). Blant nyheter nevnes World of Greyhawk i ny utgave, samt at ICE (som forøvrig ryktes at snart er konkurs) var i oppstartsfasen med [illegible] Middle-earth-moduler. (forts. i neste nr.)

Geir Aalberg (red)

ARCON 9

Oslo, 25–27 juni

For de som måtte frykte/håpet noe annet, kan vi berolige massene om at det blir ARCON til neste år også. Som vanlig holder vi til her på VB, men i tillegg satser vi på å leie en gymsal til overnatting (enten Universitetets eller på en nærliggende skole). Den største nyheten er imidlertid at ARCON 9 er utvidet til tre hele dager, slik at starten skjer fredag morgen. Registrering og innkvartering (samt kanskje noen programposter) finner sted allerede torsdag kveld; derimot slutter vi av relativt tidlig på søndag da folk erfaringsmessig drar da allikevel.

I disse dager jobbes det med en utsendelse til alle deltagere på forrige ARCON. For de som ikke var der, oppfordrer vi herved alle interesserte til å arrangere en turnering (eller debatt, foredrag, oppvisning etc.) eller hjelpe til å avvikle festivalen (som gopher, [illegible]). Disse bes ta kontakt med en av nedenstående komitemedlemmer innen 1. februar.

Johannes H Berg .... Sekretær
Geir Aalberg .... PR
Trond Jansen .... [illegible]
Kim Strandebo .... Program
Karl Rune Nilsen .... Teknisk

Til slutt i dette bladet må vi nevne at det utenkelige har skjedd: Ett av de tre medlemmene i Phobos-redaksjonen har trukket seg fra Phobos. Etter 4 år med intens deltagelse i utgivelsen av Phobos - og kun noen måneder før monumentale Phobos 100 - trer Jon [redacted] ut av redaksjonen. De som har satt pris på denne personens skrivekunst (?) kan jo felle en liten tåre, mens gribbene kan begynne å speide etter stillingsannonser i Phobos...

Det er først og fremst unge [redacted]s familiesituasjon som er årsaken til det inntrufne. Etter at han i året som gikk skaffet seg en liten familie (såkalt "ferdig pakke" for de som kjenner terminologien), har en del av mannens mange hobbyer blitt siaktet vekk gjennom nådeløs prioritering.

Når det gjelder klubbene vi har utvekslet blader med siden vi startet Phobos, Hexagon (Trondheim) og Dragon's Den (Linköping), vil Hexagon sikkert merke bedring i servicen etter at Johannes tar over utvekslingen etter Jon. Dragon's Den vil vi inntil videre slutte å sende Phobos til, til de eventuelt gir livstegn fra seg.